

# PERANCANGAN SIGNAGE YANG TERINTEGRASI DENGAN FITUR NAVIGASI PADA APLIKASI BERGERAK

## DESIGNING INTEGRATED SIGNAGE WITH NAVIGATION FEATURE ON MOBILE APPLICATION

Lailla Nur Rohmah<sup>1</sup>, Wirania Swasty<sup>2</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
Jl. Telekomunikasi 1, Terusan Buah Batu Bandung 40257 Indonesia<sup>1, 2</sup>

[laillanr@gmail.com](mailto:laillanr@gmail.com)<sup>1</sup>, [wirania@telkomuniversity.ac.id](mailto:wirania@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Rumah sakit merupakan kawasan kompleks yang sering terjadi kepanikan. Sebagai rujukan nasional, RSUP Dr. Hasan Sadikin belum memiliki *signage* yang dapat mengurangi kepanikan terutama dalam mencari ruangan, sebab informasi yang ditampilkan terlalu banyak dan belum memiliki kesatuan satu sama lain sehingga belum efektif. Untuk menambah efektivitas dalam mencari ruangan, fitur navigasi ditambah pada aplikasi RSHS *Mobile* yang telah dimiliki RSUP Dr. Hasan Sadikin. Tulisan ini merupakan suatu kasus studi. Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka, observasi, kuesioner dan wawancara. Adapun analisis data dengan menggunakan matriks perbandingan, analisis konten serta tabulasi silang untuk hasil kuesioner. Perancangan *signage* dan tampilan antarmuka fitur navigasi dibuat dengan menggunakan kalimat yang padat, jelas dan ditambah piktogram. Konsep perancangan mengambil tema sederhana, bersih, dan mengacu pada identitas visual logo yang dimiliki RSUP Dr. Hasan Sadikin berupa transformasi bentuk plus/tambah. Diharapkan perancangan ini dapat memudahkan pengunjung untuk lebih cepat menemukan ruangan di RSUP Dr. Hasan Sadikin dengan bantuan *signage* yang terintegrasi dengan fitur navigasi pada aplikasi *smartphone* yang informatif, efektif dan menarik.

**Kata kunci:** aplikasi, navigasi, petunjuk arah, rumah sakit, *signage*

### ABSTRACT

The hospital is a complex area where panic often occurs. As a national reference, RSUP Dr. Hasan Sadikin does not have signage that can reduce panic, especially in finding a room, because the information displayed is too much and does not yet have unity with each other so that it is not effective. To increase effectiveness in finding a room, navigation features is added in the RSHS *Mobile* application that has been owned by RSUP Dr. Hasan Sadikin. This paper is a case study. Data collection was carried out with literature studies, observations, questionnaires and interviews. As for data analyzing by comparison matrix, content analysis and cross tabulation for questionnaire results. Design of signage and user interface of navigation features are made using brief and clear sentences and added pictograms. The design concept takes the theme of simple, clean, and refers to the visual identity of the hospital logo which is a transformation of cross form. It is expected that this design can make easier for visitors to find a room more quickly in RSUP Dr. Hasan Sadikin with the help of integrated signage with navigation features on *smartphone* application that is informative, effective and interesting.

**Keywords:** application, hospital, navigation, signage, wayfinding

## PENDAHULUAN

Salah satu sarana lingkungan dengan kawasan kompleks yang sering terjadi kepanikan adalah rumah sakit. Khususnya di rumah sakit, kecepatan dan ketanggapan dari berbagai pihak sangat dibutuhkan sehingga diperlukan suatu layanan tersendiri yang bersifat mandiri untuk memenuhi kebutuhan pengunjung atau pasiennya dalam menemukan arah tujuan yang dimaksud. Fasilitas *signage* dapat membantu meminimalisir kepanikan untuk kawasan yang kompleks. *Signage* merupakan sistem tanda grafis yang diperlukan masyarakat dalam mencari lokasi dan informasi lain yang berkaitan (Calori dan Vanden-Eynden, 2015). *Signage* dan *wayfinding* terbagi menjadi beberapa jenis klasifikasi serta fungsi berdasarkan konten informasi yang disampaikan pada *signage* tersebut di antaranya identifikasi, petunjuk arah, peraturan dan larangan, serta orientasi (Gibson, 2009: 47).

Rumah Sakit Umum Pusat (RSUP) Dr. Hasan Sadikin Bandung memiliki area kurang lebih sembilan hektar, berada di bawah naungan Kementerian Kesehatan Indonesia. Terletak di Jalan Pasteur No. 38, Kota Bandung, Jawa Barat, rumah sakit ini merupakan Rumah Sakit Umum (RSU) Kelas A yang menjadi pusat rujukan daerah Jawa Barat dan bekerja sama dengan Fakultas Kedokteran UNPAD (Universitas Padjajaran). Dengan demikian, terdapat banyak pengunjung, pasien, dosen dan mahasiswa yang berasal dari Bandung dan luar daerah Bandung. Oleh sebab itu, penting

akan *signage* yang informatif dan efektif mengingat pengguna dari rumah sakit yang memiliki berbagai latar belakang. Dengan adanya *signage*, akan membantu pengunjung atau pasien (audiens utama) untuk lebih cepat menemukan tempat tujuan yang dimaksud. *Signage* pun dapat membantu efektivitas kinerja dari para dokter, perawat, dan staff rumah sakit (audiens sekunder).

*Signage* yang tersedia belum berfungsi sebagaimana fungsinya sehingga dapat disebut belum informatif. Ditambah lagi belum terdapat keselarasan antara *signage* satu dengan yang lainnya. Masih terdapat perbedaan material dan penempatan *layout elemen grafis* dalam *signage* yang ada. Di samping itu, identitas visual yang diterapkan pada *signage* yang sudah tersedia masih kurang kuat karena hanya menggunakan satu identitas warnanya yaitu warna jingga. Berdasarkan pengamatan empiris, beberapa *signage* yang ada di RSUP Dr. Hasan Sadikin Bandung belum memenuhi faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi. Faktor-faktor tersebut antara lain seperti pencahayaan sekitar, garis penglihatan, dan latar belakang tanda (Puspitasari & Darmawan, 2013).

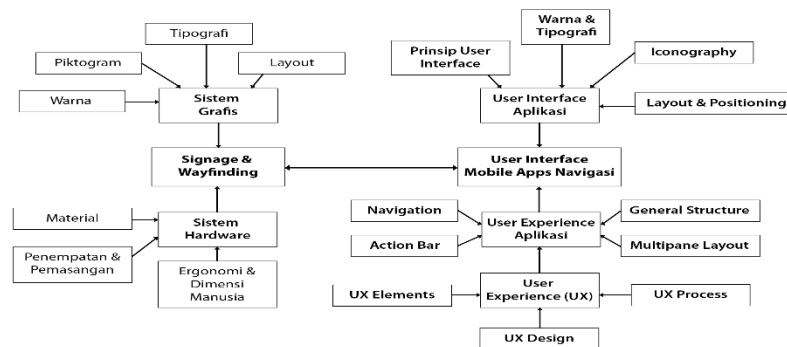
Hal tersebut diperoleh dengan beberapa bukti sebagai berikut. Berdasarkan observasi, pengguna masih membutuhkan banyak waktu untuk membaca informasi yang ditampilkan pada *signage* sebab informasi yang ditampilkan terlalu padat. Selain itu, masih belum terdapat kesatuan pada *signage* yang ada, seperti terdapatnya perbedaan material; yaitu ada *signage* yang

bermaterial akrilik dan ada pula bermaterial kayu dan kaca. Terdapat pula perbedaan penempatan elemen grafis di dalam *signage* yang ada di RSUP Dr. Hasan Sadikin, yaitu terdapat *signage* yang hanya bertuliskan nama gedung, namun ada pula *signage* yang terdiri dari logo kesehatan, logo rumah sakit, dan nama gedung.

Berdasarkan wawancara kepada sekuriti, setiap harinya sekitar ratusan hingga ribuan pengunjung masih menanyakan lokasi tertentu di RSUP Dr. Hasan Sadikin kepada sekuriti atau petugas rumah sakit terdekat mengenai lokasi tempat yang akan dituju. Hal ini mengindikasikan kebingungan pengunjung atau pasien, terlebih lagi jika pengunjung atau pasien tersebut baru pertama kali datang ke RSUP Dr. Hasan Sadikin Bandung. Berdasarkan pengalaman pribadi, tidak jarang beberapa petugas kesehatan atau sekuriti yang ada pun kurang hafal mengenai lokasi yang ada di RSUP Dr. Hasan Sadikin Bandung sehingga masih sering terjadi salah mengunjungi lokasi yang dituju kemudian harus bertanya lagi kepada petugas terdekat.

Cara yang dapat dilakukan ialah dengan memperbaiki fasilitas

petunjuk arah agar lebih efektif. Pelayanan petunjuk arah tersebut dapat dimaksimalkan dengan merancang *signage* yang informatif, efektif dan terintegrasi dengan media pendukung yang dapat diakses dengan mudah oleh pengunjung. RSUP Dr. Hasan Sadikin sendiri telah memiliki aplikasi yang bernama *RSHS Mobile* namun sebatas fitur reservasi rawat jalan, *contact center*, dan jadwal pelayanan beserta dokter yang bertugas. Oleh karena itu, pembuatan fitur navigasi pada aplikasi *RSHS Mobile*, yang dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat yang kini mayoritas telah memiliki *smartphone*, dapat menjadi terobosan baru dalam pemecahan solusi yang dapat memaksimalkan pelayanan petunjuk arah. *Smartphone* merupakan perangkat yang mudah dibawa-bawa dan bersifat personal. Perangkat ini sering digunakan dalam beraktivitas keseharian seseorang, dari berkomunikasi, hiburan, aktivitas bisnis, informasi, transaksi, dan sebagainya menjadikannya sebagai bagian dari gaya hidup generasi modern (Widyaharsana, 2010: 72-74).



Gambar 1 Kerangka Pemikiran (Sumber: dokumentasi penulis)

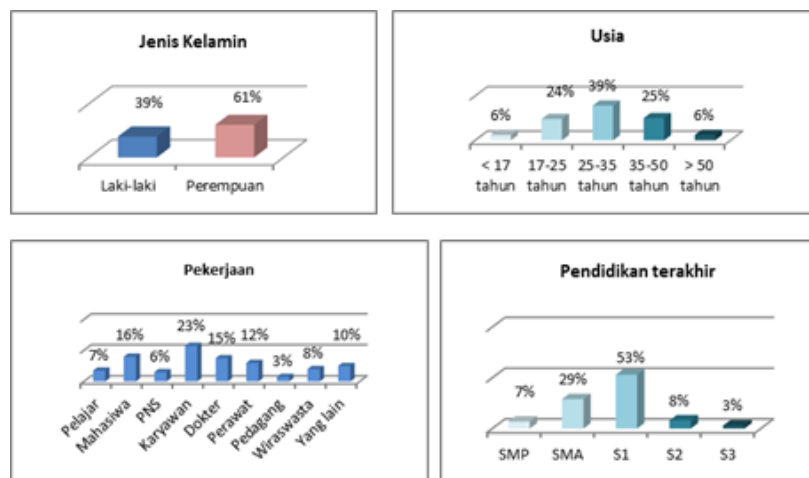
Gambar 1 menunjukkan kerangka pemikiran perancangan *signage* yang terintegrasi fitur navigasi pada aplikasi. Diasumsikan, dalam menyusun *signage* dan *wayfinding* yang baik harus memperhatikan sistem grafis berupa *layout*, tipografi, piktogram dan warna yang terdapat di dalam *signage* dan *wayfinding* tersebut. Sistem *hardware* seperti ergonomi, penempatan serta pemasangan dan apa material yang sesuai dengan kondisi perlu pula dipertimbangkan. Untuk terintegrasi dengan *Mobile Apps* Navigasi, *User Interface* (UI) aplikasi seperti elemen *layout*, tipografi, warna, *iconografi*, *layout* dan *positioning* harus diperhatikan; demikian halnya dengan *User Experience* (UX) Aplikasi untuk memahami target audiens.

## METODE

Proses perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data primer dilakukan dengan pengamatan secara langsung objek yang diteliti ke

lokasi RSUP Dr. Hasan Sadikin Bandung, baik itu *signage* dan *wayfinding* serta audiens utama yang terdapat di RSUP Dr. Hasan Sadikin Bandung. Dokumentasi dilakukan dengan merekam gambar dari proyek *signage*, *wayfinding*, dan aplikasi terdahulu yang telah dimiliki RSUP Dr. Hasan Sadikin.

Wawancara dilakukan kepada narasumber pakar bidang *signage* serta bidang perancangan *user interface* aplikasi dengan proses tatap muka secara langsung dan menggunakan alat perekam suara. Wawancara dilakukan juga kepada pihak manajemen dan sekuriti RSUP Dr. Hasan Sadikin Bandung. Adapun kuesioner yang disebar meliputi pertanyaan seputar pemahaman *signage* serta *mobile application*. Kuesioner disebarkan langsung secara *offline* kepada 50 audiens utama (pengunjung, tamu, pasien) dan 50 audiens sekunder (dokter, perawat, staff rumah sakit) yang berada di RSUP Dr. Hasan Sadikin Bandung. Profil responden ditunjukkan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2 Profil Responden (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Data sekunder menggunakan studi pustaka dengan menggumpulkan data dan mengadakan penelaahan terhadap buku, literatur, jurnal serta laporan secara cetak maupun digital yang berkaitan mengenai topik objek yang diteliti.

Analisis data menggunakan metode analisis matriks yang terdiri dari kolom dan baris yang berisi perbandingan data penulisan dan kumpulan informasi lain dengan poin teori (Soewardikoen, 2013: 50). Data yang dianalisis adalah data dokumentasi perekaman gambar *signage* dan *wayfinding* serta tampilan aplikasi yang dimiliki RSUP Dr. Hasan Sadikin, serta RSUP Dr. Sardjito dan RS Hermina Pasteur Bandung sebagai perbandingan. RSUP Dr. Sardjito Yogyakarta dipilih sebagai pem-banding karena memiliki kesamaan berupa Rumah Sakit Umum Kelas A, serta memiliki *smartphone application* sendiri yang bernama Pendaftaran Online Sardjito. RS Hermina Pasteur Bandung dipilih karena merupakan salah satu Rumah Sakit Swasta yang memiliki 25 jaringan rumah sakit di seluruh Indonesia serta telah memiliki *smartphone application*. Analisis matriks yang dilakukan yaitu menggunakan sampel beberapa karya visual yang relevan dengan objek yang diteliti yaitu *signage* dan *wayfinding* serta aplikasi rumah sakitnya. Kemudian dilakukan penarikan simpulan dari rangkuman beberapa analisis matriks tersebut.

Analisis isi kualitatif ini merupakan perpaduan analisis isi objektif dengan observasi partisipan, sehingga periset berinteraksi dengan material-material dokumentasi atau bahkan melakukan wawancara

mendalam sehingga pernyataan-pernyataan yang spesifik dapat diletakkan pada konteks yang tepat untuk dianalisis (Kriyantono, 2008: 249). Analisis isi kualitatif dilakukan terhadap data yang diperoleh dari wawancara mendalam dengan narasumber ahli bidang *signage* dan aplikasi, pihak manajemen RSUP Dr. Hasan Sadikin, serta sekuriti yang bertugas di RSUP Dr. Hasan Sadikin.

Analisis data kuesioner menggunakan *CrossTab* (tabulasi silang) untuk menampilkan kaitan antara dua atau lebih variabel, hingga menghitung apakah terdapat kekuatan hubungan antara baris (sebuah variabel) dengan kolom (sebuah variabel yang lain). Ciri penggunaan analisis ini adalah data input berskala nominal atau ordinal, seperti tabulasi antara gender seseorang dengan tingkat pendidikan orang tersebut atau pekerjaan seseorang dengan sikap orang tersebut dengan suatu produk tertentu dan contoh lainnya (Santoso, 2009 : 214). Analisis *crosstab* digunakan untuk menghitung apakah terdapat hubungan antara variabel satu dengan variabel yang lain; seperti, apakah terdapat pengaruh usia atau gender dengan kekurangan *signage* yang terdapat di RSUP Dr. Hasan Sadikin dan hubungan variabel lainnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi, disimpulkan bahwa *signage* yang ada di RSUP Dr. Hasan Sadikin membutuhkan sisi *point of interest* yaitu warna yang lebih mencolok yang tidak memicu sakit mata serta dibutuhkan benang merah pada setiap desain dan meterial. Diperlukan pula *Orientation Signs* dengan ukuran

yang besar yang diletakkan di tiap titik alur pintu masuk audiens.

Berdasarkan data wawancara, dapat disimpulkan bahwa diperlukan riset yang kuat sebelum mendesain *signage* seperti mengenali lebih dalam siapa target audiensnya, jarak pandang, alur/flow pengunjung, material dengan spesifikasi rendah ke tinggi untuk dipasang di *indoor* atau *outdoor* untuk meminimalisasi *budget*. Dalam merancang *signage* haruslah informatif, efektif dan menarik. Pembaharuan *signage* diperlukan sebab banyak ruangan yang telah berubah. Penyusunan arah *signage* sebaiknya didasarkan pada ruangan terdekat dari *signage* yang bersangkutan. Pengembangan konsep perancangan *signage* yang bersangkutan dengan tema rumah sakit perlu dikembangkan. Dalam eksekusi perancangan, tetap perlu memerhatikan identitas visual pada logo dan bangunan rumah sakit. Dalam pembuatan aplikasi, *User Experience* perlu diperkuat agar *User Interface* yang dihasilkan baik dan benar.

Terdapat komponen penting untuk merancang *User Experience Design*, diantaranya *Information Architecture* (IA), *Interaction Design*, *Usability*, *Prototyping*, dan *Visual Design* (Ngai, 2017). Tidak lupa aspek grid, identitas korporat hingga elemen grafis lainnya perlu

diperhatikan dalam perancangan *User Interface*. *User interface design* memiliki tujuan yaitu merancang tampilan muka yang efektif dan siap digunakan serta sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk sistem perangkat lunak (Proboyekti, 2012: 1).

Berdasarkan data hasil kuesioner, terdapat salah satu faktor tertinggi di antara berbagai pilihan pada setiap nomor. Hal itu menunjukkan pilihan mayoritas dari responden yang akan dijadikan pedoman dalam perancangan visual. Responden sebagian besar berusia 25-35 tahun yang kebanyakan bekerja sebagai karyawan dan berpendidikan terakhir sarjana. Lebih dari 50% responden masih bertanya kepada satpam saat mencari ruangan. Responden mayoritas mengatakan bahwa *signage* yang ada sudah menarik namun mereka masih kurang cepat dalam memahami *signage* tersebut disebabkan tiga faktor, yaitu tidak adanya gambar, terlalu banyak informasi dan kurang tepatnya lokasi pemasangan *signage*. Padahal menurut teori, tanda sebagai pengantar atau penyampai pesan sebaiknya dapat dilihat sepersekian detik saja (Puspitasari & Darmawan, 2013). Untuk tampilan *signage*, dari empat pilihan yang disediakan, terdapat dua mayoritas tampilan yang dipilih responden (Gambar 3).



Gambar 3 Desain Signage yang Dipilih Responden (kiri a dan kanan b)  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Lebih dari 90% responden setuju akan adanya media lain untuk memudahkan mereka mencari ruangan di RSUP Dr. Hasan Sadikin. 97% responden sudah memiliki *smartphone* android atau iOS, dan hampir 100% responden setuju akan

adanya tambahan fitur navigasi di aplikasi RSHS *Mobile*. Untuk tampilan fitur navigasinya, 50% lebih responden lebih memilih tampilan sebagaimana diilustrasikan pada gambar 4.



Gambar 4 Tampilan Fitur Navigasi yang Dipilih Responden  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dengan menggunakan analisis *crosstab*, dapat diketahui hubungan antar satu variabel dengan variabel lainnya. Setelah dilakukan perhitungan terhadap variabel pendidikan terakhir dengan tingkat kecepatan pemahaman *signage*, tidak ditemukan hubungan di antara keduanya. Semakin tinggi tingkat pendidikan responden, tidak menunjukkan semakin mudah dalam memahami *signage* yang ada di RSUP Dr. Hasan Sadikin. Berbeda halnya dengan hubungan antara usia dengan pemilihan tampilan *signage*. Mayoritas usia 17-25 tahun memilih tampilan b. Namun usia 25-35 lebih memilih a dan 35-50 memilih b (Gambar 3). Maka terdapat pengaruh antara usia dengan pilihan tampilan *signage* di mana semakin dewasa memilih tampilan yang lebih sederhana.




Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa saat mencari ruangan di RSUP Dr. Hasan Sadikin, audiens masih bertanya kepada satpam dan kurang mengandalkan *signage*, sebab *signage* tersebut tidak ada gambar/ piktogram, terlalu banyak informasi dan lokasi penempatannya tidak tepat. Audiens pun setuju dengan adanya fitur tambahan di aplikasi RSHS *Mobile* untuk mengarahkan ke lokasi tujuan dengan tampilan Gambar 4.

### ***Signage dan Wayfinding Conventional***

Tabel I memaparkan analisis data proyek *signage* terdahulu di RSUP Dr. Hasan Sadikin dan proyek Sejenis pada RSUP Dr. Sardjito dan RS Hermina Pasteur Bandung.





TABEL I ANALISIS PROJEK *SIGNAGE* TERDAHULU

	RSUP Dr. Hasan Sadikin	RSUP Dr. Sardjito	RS Hermina Pasteur Bandung
			
<b>Layout</b>	Panah lebih besar dari tipografi, posisi <i>stacked</i> , dan ada jarak antar elemen grafis terlihat cukup jelas.	Panah berukuran sama dengan tipografi, posisi <i>side-by-side</i> , grafis terlalu dekat sehingga membuat bingung saat dibaca.	Simbol angka lebih besar dari tipografi, posisi <i>side-by-side</i> , perlu jarak antar elemen grafis
<b>Tipografi</b>	Jenis huruf <i>sans serif</i> dengan <i>light bold rounded</i> .	Jenis huruf <i>sans serif</i> kurus tinggi dengan huruf besar semua.	Jenis huruf <i>sans serif</i> kurus tinggi dengan <i>light bold</i> dan huruf besar semua.
<b>Warna</b>	Huruf kontras dengan <i>background</i> dan cukup menggambarkan identitas visual dimana menggunakan warna oranye yang diambil dari logo.	Huruf kontras dengan <i>background</i> , piktogram warna lebih muda sehingga mudah terlihat dan menggambarkan identitas visual	Huruf kontras dengan <i>background</i> , dan menggambarkan identitas visual dimana menggunakan warna hijau yang diambil dari logo.
<b>Piktogram</b>	Menggunakan panah.	Menggunakan panah.	Tidak memakai piktogram
<b>Pemasangan</b>	<i>Freestanding</i> .	<i>Flat wall-mounted</i> .	<i>Flat wall-mounted</i> .
<b>Material</b>	Besi dengan lapisan cat dan huruf timbul akrilik	Material menggunakan akrilik berlaminasi <i>doff</i> .	Material menggunakan akrilik berlaminasi <i>doff</i> .

	RSUP Dr. Hasan Sadikin	RSUP Dr. Sardjito	RS Hermina Pasteur Bandung
			
<b>Layout</b>	Simbol lebih besar dari-pada tipografi; posisi <i>stacked</i> ; ada jarak antar elemen grafis	Simbol lebih besar dari-pada tipografi; posisi <i>stacked</i> ; ada jarak antar elemen grafis	Simbol sama besar dengan tipografi; posisi <i>stacked</i> ; ada jarak antar elemen grafis; namun antarkalimat dalam tipografi masih terlalu dekat.
<b>Tipografi</b>	<i>Sans serif</i> dengan sedikit <i>light bold</i>	Jenis huruf <i>sans serif</i> kurus tinggi dengan huruf	Jenis huruf <i>sans serif</i> kurus tinggi <i>bold</i> dan huruf besar



	rounded huruf besar semua.	semua.
<b>Warna</b>	Memakai kode warna	Memakai kode warna
<b>Piktogram</b>	Simbol dan keterangan tulisan di bawahnya.	Simbol dan keterangan tulisan di bawahnya
<b>Pemasangan</b>	<i>Flat wall-mounted.</i>	<i>Flat wall-mounted.</i>
<b>Material</b>	Akrilik.	Kertas dilaminasi.
	<b>RSUP Dr. Hasan Sadikin</b>	<b>RSUP Dr. Sardjito</b>
		
		<b>RS Hermina Pasteur Bandung</b>
		<b>(Tidak Tersedia)</b>
<b>Layout</b>	Diagram kurang terlihat jelas; tulisan masih terlalu kecil; posisi <i>side-by-side</i> ; ada jarak antarelemen grafis	Diagram denah terlihat. posisi <i>stacked</i> ; ada jarak antarelemen grafis
<b>Tipografi</b>	Jenis huruf <i>sans serif</i> .	Jenis huruf <i>sans serif</i> .
<b>Warna</b>	Biru sebagai identitas visual namun warna diagram denah belum kontras dan <i>color coding</i> belum konsisten	Diagram kontras dengan background; menggunakan identitas visual serta tetap memerhatikan <i>color coding</i>
<b>Piktogram</b>	Berupa diagram.	Berupa diagram.
<b>Pemasangan</b>	<i>Flat wall-mounted.</i>	<i>Freestanding.</i>
<b>Material</b>	Kertas di dalam akrilik.	Aluminium.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berdasarkan analisis di atas, media *signage* yang akan diterapkan dalam perancangan ini yaitu *conventional signage* pada umumnya yang merupakan suatu penanda untuk memberikan informasi, baik itu arah hingga suatu peraturan, dengan tampilan diam dan memiliki material tertentu berwujud padat. *Conventional signage* ini dipilih dengan pertimbangan target sasaran RSUP Dr. Hasan Sadikin masih belum semuanya paham teknologi dan belum paham betul mengenai menghargai fasilitas terbuka, serta pertimbangan kondisi cuaca Kota Bandung dan biaya produksi.

Konsep perancangan ini mengadopsi makna logo RSUP Dr.

Hasan Sadikin yaitu metamorfosa/ transformasi bentuk dari palang bersudut lancip ke palang bersudut tumpul dengan warna yang berbeda. Metamorfosa/ transformasi bentuk merupakan transformasi dari dunia eksak (pendidikan) ke dunia pelayanan yang lembut, ramah dan manusiawi. Bentuk tersebut membangun kesan profesionalisme, beserta sifat-sifat positif dari modernisasi, seperti efektivitas, efisien, akuntabel, transparan/ keterbukaan. Dengan mengadopsi logo, bentuk *signage* mengambil acuan dari metamorfosa/ transformasi sudut dari lancip, tumpul hingga setengah lingkaran.



Gambar 5 Proses kreasi bentuk signage (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Konsep bentuk tersebut yang mengadopsi logo diterapkan juga pada perancangan piktogram. Piktogram berfungsi sebagai penyampai informasi kata-kata yang diterjemahkan melalui gambar (Calori, 2007). Bentuk piktogram mengambil tema sederhana dengan

menggabungkan elemen-elemen grafis garis, titik, bentuk, ruang dan warna. Gambar 6 berikut merupakan hasil perancangan piktogram yang akan diterapkan baik pada *signage* maupun pada *User Interface* RSHS Mobile.



Gambar 6 Tampilan Fitur Navigasi yang Dipilih Responden (Sumber: Dokumentasi Penulis)

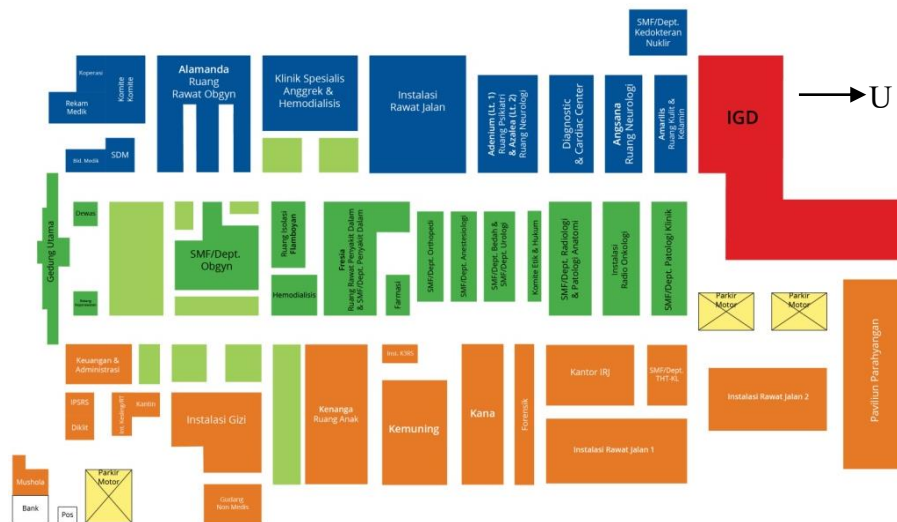
Logo RSUP Dr. Hasan Sadikin memiliki tiga warna. Warna biru melambangkan pendidikan. Warna hijau sebagai gambaran dunia inovasi dan ide segar. Warna jingga kemuning/ oranye mengungkapkan pelayanan yang hangat, ramah dan

bersemangat. Hal ini dikonfirmasi oleh Swasty (2017:75), yang menyatakan bahwa warna biru yang terdapat pada logo perusahaan mencerminkan bahwa perusahaan tersebut membangun citra yang dapat dipercaya oleh target sasarnya.

Begitu pula warna hijau yaitu membangun citra peduli lingkungan sekitar dan warna oranye yang ingin menimbulkan kesan kuat dan hangat.

Warna-warna yang digunakan dalam perancangan *signage* dan fitur navigasi aplikasi RSHS *Mobile* mengambil referensi warna logo RSUP Dr. Hasan Sadikin dan warna netral seperti putih dan abu-abu sebagai perlambangan warna rumah sakit. *Color coding* tidak lupa diperhatikan sebagai pembeda pesan.

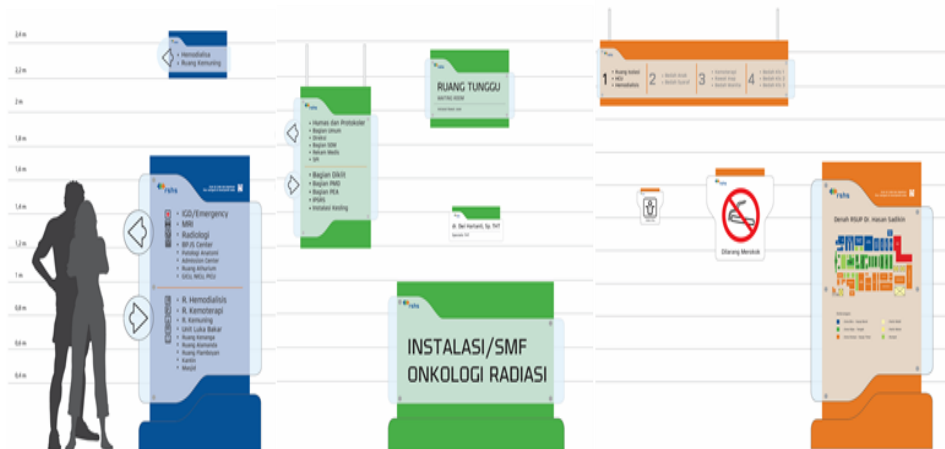
Warna sebagai pesan akan diterapkan pada *regulatory sign* seperti “dilarang merokok”, “tanpa tanda pengenalan dilarang masuk”, “bahaya tegangan”, “waspada jalan licin”, “area wajib menggunakan alat pelindung”, dan sebagainya. *Color coding* pun diterapkan sebagai pembagian *zoning* ketika area rumah sakit dibagi ke dalam tiga zona: sayap barat dengan warna biru, wilayah tengah warna hijau, dan sayap timur warna oranye/jingga kemuning (Gambar 7).



Gambar 7 Zoning rumah sakit menggunakan *color coding* (Sumber: Dokumentasi Penulis)

*Layout signage* dan *wayfinding* RSUP Dr. Hasan Sadikin Bandung menerapkan posisi *side-by-side*, simbol dan panah diletakkan sejajar secara horizontal dengan tipografi, untuk meminimalisasi *white*

*space* serta agar keterbacaan jelas dan efektif. Berdasarkan konsep bentuk, warna dan *layout* yang telah dijabarkan di atas, Gambar 8 berikut adalah hasil rancangan *signage* RSUP Dr. Hasan Sadikin.



Gambar 8 Hasil perancangan signage (Sumber: Dokumentasi Penulis)




### Fitur Navigasi Wayfinding

Dari fenomena yang mana masih banyak pengunjung RSUP Dr. Hasan Sadikin (baik tamu atau pasien) yang masih kesulitan dalam menemukan lokasi, diperlukan media pendukung yang terintegrasi dengan *signage*. RSUP Dr. Hasan Sadikin telah memiliki aplikasi, namun belum dengan aplikasi navigasi. Untuk itu, fitur navigasi akan ditambahkan ke dalam aplikasi yang telah ada, dan terintegrasi dengan signage menggunakan *QR Code*. Aplikasi

RSHS *Mobile* ditargetkan pada audiens yang memiliki dan paham mengenai cara mengoperasikan *smartphone* berbasis Android. *Pengguna* dapat memindai *barcode* (*QR Code*) pada signage tertentu menggunakan gawai *android* yang nantinya akan langsung terarahkan ke aplikasi RSHS Mobile.

Tabel II memaparkan analisis data *User Interface* (UI) aplikasi terdahulu di RSUP Dr. Hasan Sadikin dan proyek sejenis pada RSUP Dr. Sardjito dan RS Hermina Pasteur Bandung.

TABEL II ANALISIS TAMPILAN USER INTERFACE PROJEK SEJENIS

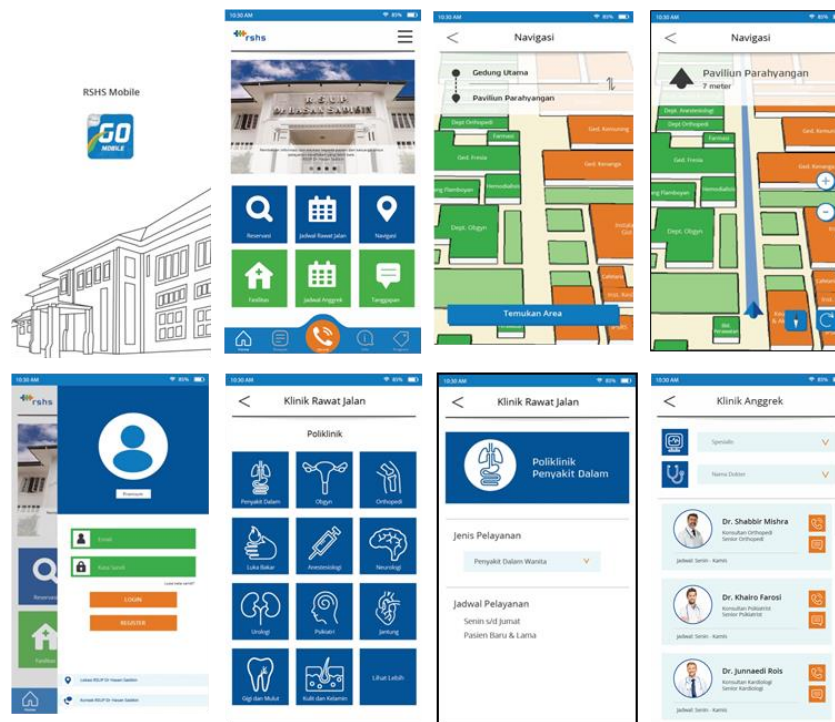
			
<b>Warna</b>	Biru mengambil dari logo RSHS sedangkan abu-abu dan putih sebagai penetral.	Hijau dari logo; biru meng-informasikan pelayanan	dominasi warna hijau yang diambil pula dari logo.
<b>Layout</b>	Format grid yang memperlihatkan berbagai ikon	Format list, berupa tulisan hingga bagian terbawah	Format grid dengan berbagai ikon dan tulisan di bagian

	dengan tulisan di bawah ikon tersebut.	ada tombol pendaftaran online.	atas dan bawah ikon tersebut.
<b>Tipografi</b>	<i>Sans serif</i> dengan tipe <i>align text center</i> .	<i>Sans serif</i> dengan tipe <i>align text justify</i> .	<i>Sans serif</i> huruf besar semua dengan tipe <i>align text center</i> .
<b>Fitur</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur Telepon, menampilkan nomor contact center dan instalasi gawat darurat.</li> <li>2. Fitur Jadwal dokter yang bertugas</li> <li>3. Fitur Pilihan, menampilkan fasilitas dan pelayanan yang dimiliki</li> <li>4. Fitur Bantuan, sebagai reservasi dan chat dengan admin mengenai keluhan atau hal yang perlu ditanyakan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lihat Jadwal Dokter, menampilkan pencarian poliklinik, dokter, dan hari; serta jadwal dokter yang bertugas.</li> <li>2. Lanjutkan Proses Pendaftaran, berfungsi untuk melakukan pendaftaran online dengan mengisi nomor rekam medis dan tanggal lahir kemudian ditampilkan proses selanjutnya</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contact &amp; Location, menampilkan lokasi 25 cabang RS Hermina beserta contact center nya. Register &amp; Login, sebagai pengisian data pendaftaran online.</li> <li>2. Poli Reguler, sebagai reservasi online pelayanan reguler.</li> <li>3. Poli Eksklusif, sebagai reservasi online pelayanan eksklusif.</li> </ol>

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Analisis Tabel II dijadikan acuan dalam perancangan fitur navigasi pada RSHS *Mobile*. *User interface* merupakan tampilan muka yang terdapat di layar monitor sebagai penghubung komunikasi manusia dengan sistem (Pratondo, 2008 : 4). Terdapat empat hal utama yang perlu diperhatikan pula saat merancang *user interface* mengenai penataan *layout* dan *positioning* antara lain komponen diletakkan dengan mengikuti penggunaan sistem grid; informasi sebagai komponen utama dan pendukung ditentukan; faktor *scalability* (ukuran font pada masing-masing *header* atau *subheader*) perlu dipertimbangkan; serta *layout* untuk berbagai kondisi perlu dipersiapkan (Hariwijaya, 2017).

*Layout* tampilan awal aplikasi RSHS *Mobile* akan menerapkan *sequence* dari kiri ke kanan dengan fitur navigasi pada sebelah kanan agar dalam keadaan yang membutuhkan kecepatan, hal tersebut dapat teratasi dengan maksimal. Sebab saat memegang *smartphone*, mayoritas pengguna menggunakan tangan kanan untuk memegang dan jempol untuk mengetuk layar. *Color coding* sebagai pesanpun diterapkan pada tampilan fitur navigasi aplikasi RSHS *Mobile*, yaitu pada diagram navigasi lokasi gawat darurat, *call center* darurat, dan sebagainya. Gambar 9 menunjukkan rancangan User Interface RSHS *Mobile*.



Gambar 9 Hasil Perancangan *User Interface* Fitur Navigasi RSHS Mobile  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

## SIMPULAN

Studi ini bertujuan untuk merancang ulang *signage conventional* yang terintegrasi dengan fitur navigasi pada aplikasi RSHS Mobile. Dalam merancang sistem grafis *signage*, hal yang harus diperhatikan yaitu *layout* (proporsi, posisi, *spacing*), tipografi, warna dan piktogram dengan berpedoman pada identitas visual yang ada serta memiliki benang merah satu *sign* dengan *sign* lainnya. *Signage* yang ada di RSUP Dr. Hasan Sadikin kurang efektif terbukti dengan masih banyaknya audiens yang belum memahami secara cepat tanda-tanda yang ada. Hal ini disebabkan sistem grafisnya tidak memuat gambar (piktogram) dan terlalu banyak informasi yang disampaikan. Dapat disimpulkan bahwa perancangan

ulang *signage* diperlukan sesuai standarisasi dengan pertimbangan ergonomi manusia dan adanya penambahan identitas visual RSUP Dr. Hasan Sadikin untuk membantu pengunjung menemukan lokasi yang ingin dituju di kawasan tersebut. Elemen grafis lain sebagai pelengkap perlu ditambahkan agar desain tidak terlalu polos.

Dalam merancang *signage*, selain sistem grafis, perlu diperhatikan pula ergonomi manusia yang berhubungan dengan penempatan dan pemasangan serta material yang akan digunakan. Sebagai contohnya, *Orientation Signs* dengan ukuran yang besar sebaiknya diletakkan di tiap titik alur pintu masuk audiens. Dari segi penempatan lokasi, *signage* yang telah ada di RSUP Dr. Hasan Sadikin masih kurang efektif karena

belum menjangkau beberapa titik yang seharusnya terdapat *signage*. Dari segi material pun harus tetap memiliki korelasi satu *sign* dengan *sign* yang lain. *Flow* atau alur audiens perlu diperhatikan sehingga didapatkan titik-titik penting untuk dipasang *signage* yang disesuaikan kondisi lapangan atau ruangan. Dalam mengatasi penempatan *signage* harus memerhatikan alur audiens, kondisi lapangan, serta faktor ergonomi manusia.

Melalui *user interface* yang baik, interaksi akan optimal. Untuk itu, dibutuhkan desain yang tepat dengan memerhatikan *layout*, warna, tipografi, ikonografi dan prinsip *user interface*. Ikon pada fitur RSHS *Mobile* yang ditampilkan belum tersistem. *Layout* pada jendela jadwal dokter masih terlihat berantakan dan tidak mengikuti grid. *User Experience* perlu diperkuat agar *User Interface* yang dihasilkan baik dan benar. Dari kuesioner terungkap bahwa responden memilih tampilan navigasi pada aplikasi dengan bentuk bangunan yang terlihat seperti 3D. Bentuk bangunan 3D pada fitur navigasi ini memang terlihat lebih realistis sehingga memudahkan pengguna dalam memahami ruang. Grid perlu memperhatikan ukuran layar *smartphone* dan ikon yang digunakan juga harus tersistem. Perancangan UI harus didukung dengan data yang lengkap dan riset UX yang mendalam untuk menghasilkan tampilan yang sesuai dengan kebutuhan audiens.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Calori, C. (2007). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Computer Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Gibson, D. (2009). *The Wayfinding Book*. New York: Princeton Architectural Press.
- Hariwijaya, D. (2017, July 25). *Medium insight design*. Dipetik February 28, 2018, dari Tips menyusun *layout* UI untuk app atau website: <https://medium.com/insightdesign/tips-menyusun-layout-untuk-app-atau-website-6bed6e6f94a6>
- Kriyantono, R. (2008). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ngai, J. (2017, April 5). *tutsplus*. Dipetik February 18, 2018, dari The five core components of UX: <https://webdesign.tutsplus.com/articles/the-5-core-components-of-ux--cms-28432>
- Pratondo, A. (2008). *Desain User Interface*. Bandung: Politeknik Telkom.
- Proboyekti, U. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Teknik Informatika UKDW. User Interface Design (UID)*, hal. 1.
- Puspitasari, D. G., & Darmawan, J. (2013). *Signage dan Penerapannya: Lingkungan Jalan Raya Tol Bintaro. Humaniora Vol.4*, 475-490.
- Santoso, S. (2009). *Panduan Lengkap Menguasai Statistik dengan*



- SPSS 17*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna Penerapan pada Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widyaharsana, J. I. (2010). *Mobile marketing sebagai media pemasaran*. Jakarta Pusat: PPM.